

## **INTEGRITAS TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN BISNIS DIGITAL UNTUK MEMPERSIAPKAN SUMBER DAYA MANUSIA BERKOMPETENSI INTERNASIONAL**

Amsar<sup>1</sup>, Jaluanto Sunu Punjul Tyoso<sup>2</sup>, Syahtri Wardana Priyambodo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945*

*Semarang*

*Email: [asepamsar65@gmail.com](mailto:asepamsar65@gmail.com)*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi terus melaju tanpa henti, sehingga hampir semua aspek kehidupan terdampak bahkan penggunaan teknologi informasi banyak membantu pelaksanaan penghidupan lebih cepat dan lebih presisi. Demikian pula dunia Pendidikan terdampak penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar mengajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi telah diintegrasikan ke dalam kurikulum program studi bisnis digital di berbagai institusi pendidikan tinggi, serta dampaknya terhadap kompetensi internasional lulusan. Metode penelitian kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber tertulis, termasuk artikel jurnal, buku, laporan penelitian, dan dokumen resmi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan bisnis digital meningkatkan keterampilan digital, kemampuan beradaptasi, dan daya saing global lulusannya.

**Kata kunci:** *teknologi informasi, pendidikan, bisnis digital, keterampilan digital, kemampuan beradaptasi, dan daya saing global*

### **ABSTRACT**

*The development of information technology continues to advance relentlessly, so that almost all aspects of life are affected, even the use of information technology helps the implementation of life faster and more precisely. Likewise, the world of education is affected by the use of information technology in the teaching and learning process. This research aims to explore how technology has been integrated into the curriculum of digital business study programs in various higher education institutions, as well as its impact on the international competence of graduates. The desk research method was used to collect and analyze various written sources, including journal articles, books, research reports, and official documents. The results show that technology integration in digital business education improves graduates' digital skills, adaptability and global competitiveness.*

**Keywords:** *information technology, education, digital business, digital skills, adaptability, and global competitiveness*

### **PENDAHULUAN**

Peran teknologi dalam pendidikan bisnis digital menjadi semakin penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM), dalam era digital yang terus berkembang, yang menjadi sumber daya manusia berkompetensi internasional. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara bisnis dijalankan, tetapi juga cara pendidikan disampaikan. Pendidikan bisnis digital yang efektif harus mampu mengintegrasikan teknologi untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan bagi mahasiswa, sehingga mereka siap menghadapi tantangan global.

Pertama, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan akses yang lebih luas terhadap sumber daya pendidikan. Dengan adanya platform pembelajaran daring,

mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Hal ini sangat penting bagi mahasiswa di negara berkembang yang mungkin menghadapi kendala geografis atau ekonomi. Misalnya, penggunaan Learning Management Systems (LMS) seperti Moodle atau Google Classroom memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi secara efisien dan interaktif, serta memberikan umpan balik yang cepat kepada mahasiswa [1], [2].

Kedua, teknologi juga mendukung pengembangan keterampilan praktis melalui simulasi bisnis dan alat kolaboratif. Simulasi bisnis memberikan pengalaman belajar yang mendalam dengan memungkinkan mahasiswa untuk mengambil keputusan dalam lingkungan yang menyerupai kondisi nyata. Ini membantu mahasiswa memahami dinamika pasar global dan strategi bisnis yang efektif. Selain itu, alat kolaboratif seperti Google Workspace dan Microsoft Teams memfasilitasi kerja sama antar mahasiswa dalam proyek-proyek kelompok, memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja [3], [4].

Ketiga, integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan bisnis digital juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran. Penggunaan multimedia, seperti video pembelajaran dan infografis, dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memudahkan pemahaman konsep-konsep kompleks. Pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan teknologi memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan teori dalam praktik nyata, sehingga mereka lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia bisnis [5], [6].

Keempat, literasi digital menjadi komponen penting dalam pendidikan bisnis digital. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam berbagai aspek bisnis, penting bagi mahasiswa untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang alat dan aplikasi digital. Pendidikan harus mencakup pelatihan tentang pemasaran digital, analisis data, dan manajemen media sosial agar mahasiswa dapat bersaing di pasar global [7], [8]. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital tidak hanya meningkatkan minat mahasiswa dalam berwirausaha tetapi juga mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan perubahan cepat di industri.

Selanjutnya, tantangan dalam penerapan teknologi juga perlu diperhatikan [9]. Kesenjangan akses terhadap teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan maupun dalam bidang pendidikan, masih menjadi masalah besar di banyak negara berkembang [10], [11]. Oleh karena itu, strategi untuk meningkatkan aksesibilitas teknologi harus menjadi prioritas utama dalam pengembangan pendidikan bisnis digital [12], [13]. Selain itu, pelatihan bagi pengajar mengenai penggunaan teknologi dalam pengajaran juga sangat penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan alat-alat tersebut secara efektif [2].

Integrasi teknologi dalam pendidikan bisnis digital, secara keseluruhan, adalah langkah strategis untuk mempersiapkan SDM berkompetensi internasional. Pemanfaatan TIK, secara maksimal, institusi pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan industri global. Melalui pendekatan ini, diharapkan lulusan tidak hanya memiliki pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan untuk sukses di dunia bisnis yang semakin kompetitif [14].

Peran teknologi dalam pendidikan bisnis digital bukan hanya sebagai alat bantu belajar tetapi sebagai katalisator perubahan yang mendasar dalam cara kita mendidik

generasi masa depan [15], [16]. Implementasi strategi berbasis teknologi akan membuka peluang baru bagi mahasiswa untuk berkembang dan bersaing di tingkat internasional, menjadikan mereka aset berharga bagi perusahaan dan masyarakat di era globalisasi ini. Era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kemampuan teknologi dan digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh lulusan program studi bisnis digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk memahami peran teknologi dalam meningkatkan kompetensi lulusan di berbagai institusi pendidikan tinggi.

Analisis pemecahan masalah akan dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam praktik pendidikan saat ini dan mengusulkan solusi efektif yang selaras dengan permintaan industri. Pendekatan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pelatihan akademik dan aplikasi dunia nyata, memastikan bahwa lulusan tidak hanya berpengetahuan tetapi juga dilengkapi dengan keterampilan praktis yang diperlukan untuk berkembang di pasar kerja yang berkembang pesat. Selain itu, temuan penelitian ini akan memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk meningkatkan desain kurikulum, membina lingkungan yang mempromosikan inovasi dan kemampuan beradaptasi di kalangan mahamahasiswa.

Masalah penelitian yang akan dipelajari adalah: Kurikulum Bisnis Digital Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kompetensi Pascasarjana Studi Dasar Penerapan Aplikasi Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kompetensi Internasional bagi Mahasiswa Bisnis Digital yang telah terbukti sukses. Temuan dari penelitian ini tidak hanya akan menyoroti kesenjangan saat ini dalam praktik pendidikan tetapi juga mengusulkan strategi yang dapat ditindaklanjuti bagi lembaga untuk meningkatkan program mereka, memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya konsumen teknologi tetapi juga pengguna mahir yang dapat berkembang di pasar kerja yang kompetitif.

## METODE

Penelitian tentang Integritas teknologi dalam pendidikan bisnis digital untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) berkompetensi internasional, digunakan pendekatan library research. Library research atau studi kepustakaan adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data melalui studi literatur, dokumen, atau sumber-sumber lain yang tersedia di perpustakaan atau di media elektronik [17], [18]. Metode ini dapat diimplementasikan dengan langkah-langkah berikut:

### 1. Identifikasi Topik Penelitian

Langkah pertama adalah merumuskan topik penelitian yang jelas dan spesifik, dalam hal ini, fokus pada bagaimana teknologi berperan dalam pendidikan bisnis digital dan dampaknya terhadap pengembangan SDM berkompetensi internasional. Hal ini mencakup pertanyaan-pertanyaan seperti: Apa muatan kurikulum dalam pendidikan bisnis digital? Bagaimana teknologi tersebut meningkatkan keterampilan mahasiswa? Apa tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknologi?

### 2. Pengumpulan Sumber Data

Setelah topik ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan sumber data yang relevan. Ini meliputi:

- a) Jurnal Ilmiah: Mencari jurnal akademis yang membahas teknologi dalam pendidikan, pendidikan bisnis digital, dan kompetensi internasional. Jurnal-jurnal

ini dapat diakses melalui database akademis seperti Jurnal internasional, Google Scholar, atau ResearchGate.

- b) Buku dan Monograf: Mencari buku yang membahas teori dan praktik pendidikan bisnis digital serta peran teknologi di dalamnya.

### 3. Analisis Sumber Data

Analisis informasi tentang Integritas teknologi dalam pendidikan bisnis digital untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) berkemampuan internasional, mencakup:

- a) Kategorisasi Informasi: mengelompokkan informasi berdasarkan tema atau subtopik, seperti jenis teknologi yang digunakan (misalnya, elearning, alat kolaboratif), dampak terhadap pembelajaran, dan tantangan yang dihadapi.
- b) Evaluasi Kualitas Sumber: menilai kredibilitas dan relevansi sumber yang digunakan, yaitu menggunakan sumber dari penulis atau lembaga yang memiliki reputasi baik dalam bidang pendidikan maupun praktisi bisnis digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ringkasan singkat mengenai temuan utama penelitian, menyoroti tren dan pola utama yang diamati, serta implikasinya terhadap lapangan.

### 1) Kurikulum Bisnis Digital

Temuan terkait kurikulum bisnis digital untuk mahasiswa menunjukkan adanya pergeseran signifikan ke arah pengintegrasian teknologi dan keterampilan digital ke dalam pendidikan bisnis tradisional, menekankan perlunya universitas menyesuaikan program mereka agar lebih mempersiapkan mahamahasiswa menghadapi pasar kerja yang terus berkembang [19]. Pergeseran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kerja mahasiswa tetapi juga menyelaraskan institusi akademis dengan tuntutan industri, mendorong lingkungan pembelajaran yang lebih relevan dan praktis yang mendorong inovasi dan kewirausahaan [20].

Lebih lanjut, analisis tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan alat dan platform digital selama masa perkuliahan melaporkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi terhadap kemampuan mereka menavigasi kompleksitas lanskap bisnis modern, sehingga menunjukkan adanya korelasi positif antara literasi digital dan kesiapan karier [21]. Tren ini menyoroti pentingnya pembelajaran berkelanjutan dan kemampuan beradaptasi, karena lulusan yang dibekali dengan pengetahuan tradisional dan keterampilan teknologi modern memiliki posisi yang lebih baik untuk berkembang dalam dunia kerja yang kompetitif [22], [23].

Ketika industri terus berkembang pesat, program pendidikan juga harus beradaptasi, mengintegrasikan teknologi baru dan penerapan dunia nyata ke dalam kurikulum mereka untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan di masa depan [9]. Penggabungan pengalaman langsung, seperti magang dan pembelajaran berbasis proyek, dapat lebih meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika industri. Pendekatan ini tidak hanya menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoritis dan penerapan praktis tetapi juga memberdayakan mahasiswa untuk membangun jaringan yang berharga dalam bidang pilihan mereka [12], [24]

Pembinaan kolaborasi antara institusi pendidikan dan mitra industri, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif yang selaras dengan tuntutan pasar kerja saat ini dan membekali lulusan dengan alat yang diperlukan untuk sukses [25], [26]. Inisiatif-inisiatif ini pada akhirnya akan berkontribusi pada angkatan kerja yang lebih terampil, siap menghadapi kompleksitas perekonomian global yang terus berkembang, sembari mendorong inovasi dan pertumbuhan di sektor masing-masing.

## 2) Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kompetensi Lulusan

Penerapan teknologi dalam pendidikan bisnis digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa, khususnya di bidang literasi digital dan kerja sama tim. Namun tantangan utama yang dihadapi adalah kesenjangan aksesibilitas teknologi di daerah tertentu. Untuk mengatasi tantangan ini memerlukan investasi yang ditargetkan pada infrastruktur dan sumber daya, memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dengan kemajuan teknologi terkini dan berpartisipasi penuh dalam perjalanan pendidikan mereka [27]–[30].

Platform e-learning dan alat lain yang mendukung mahamahasiswa untuk lebih memahami bisnis digital menjadi semakin penting dalam menjembatani kesenjangan ini, karena menyediakan pilihan pembelajaran yang fleksibel dan akses ke banyak sumber daya yang dapat meningkatkan pengalaman pendidikan. Platform ini tidak hanya memfasilitasi pengembangan keterampilan tetapi juga mendorong kolaborasi antar mahamahasiswa [16], memungkinkan mereka untuk berbagi pengetahuan dan wawasan yang dapat menghasilkan solusi inovatif dalam lanskap bisnis digital yang terus berkembang (Huda et al., 2023; Sakamoto & Sung, 2018)

Di era digital saat ini, integrasi teknologi informasi dalam lingkungan pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kompetensi lulusan dengan membekali mahasiswa dengan keterampilan penting yang dibutuhkan untuk dunia kerja. Integrasi ini tidak hanya menumbuhkan pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah tetapi juga mempersiapkan lulusan untuk beradaptasi dengan lingkungan teknologi yang berubah dengan cepat, menjadikan mereka lebih kompetitif di pasar kerja [33]. Perusahaan semakin memprioritaskan kandidat yang menunjukkan kemahiran dalam berbagai alat dan platform digital, karena menyadari bahwa keterampilan tersebut sangat penting untuk mencapai kesuksesan dalam perekonomian yang didorong oleh teknologi. Akibatnya, institusi pendidikan semakin banyak mengadopsi metode pengajaran inovatif yang menggabungkan teknologi, memastikan mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan untuk sukses dalam karir mereka [34], [35].

## 3) Studi Kasus Penerapan Penerapan Teknologi Informasi untuk meningkatkan Kompetensi Internasional Mahamahasiswa Bisnis Digital yang terbukti berhasil

Keberhasilan penerapan teknologi informasi dalam meningkatkan kompetensi internasional bagi mahamahasiswa bisnis digital telah menghasilkan peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, yang penting untuk berkembang di pasar global. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan integrasi alat dan platform inovatif yang memfasilitasi interaksi real-time, memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dengan rekan-rekan dan pakar industri dari seluruh dunia [36]. Kemajuan ini tidak hanya menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik bisnis yang beragam namun juga

mempersiapkan mahasiswa untuk menavigasi kompleksitas pasar internasional dengan percaya diri dan tangkas.

Selain itu, penekanan pada pengalaman langsung melalui magang virtual dan proyek global memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoretis dalam praktik, menjembatani kesenjangan antara dunia akademis dan tuntutan dinamis ekonomi digital [37]. Hasilnya, para lulusan tidak hanya memiliki keterampilan teknis yang ditingkatkan namun juga memiliki kompetensi budaya yang diperlukan untuk berkolaborasi secara efektif lintas negara dan mendorong perubahan yang berdampak di bidang pilihan mereka [38].

Pendekatan komprehensif ini membekali mereka untuk mengatasi tantangan dunia nyata, menjadikannya aset berharga dalam lanskap global yang semakin saling terhubung dan kompetitif. Dengan memupuk kemampuan beradaptasi dan berpikir kritis, kerangka pendidikan ini memastikan mahasiswa siap memanfaatkan peluang dan menavigasi lanskap perdagangan global yang terus berkembang [39]. Pada akhirnya, pengalaman pendidikan holistik ini memberdayakan mahasiswa untuk menjadi pemimpin inovatif yang dapat memberikan kontribusi berarti bagi komunitas dan industri mereka, membentuk masa depan dunia kerja di dunia yang berubah dengan cepat.

Permainan simulasi bisnis (Business Simulation Games/BSGs) telah mendapatkan daya tarik yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya di pendidikan tinggi, karena permainan ini meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan hasil pembelajaran. Studi terbaru menyoroti evolusi BSG, manfaat pedagogisnya, dan gerakan desain yang muncul, memberikan pemahaman komprehensif tentang dampaknya terhadap pendidikan bisnis.

**Evolusi dan Adopsi BSG.** BSG telah digunakan sejak tahun 1956, dengan penelitian ekstensif yang mendokumentasikan penerapannya di lingkungan pendidikan [40], [41]. Tinjauan sistematis mengidentifikasi 57 studi empiris dari tahun 2015 hingga 2022, menunjukkan bahwa BSG meningkatkan perolehan pengetahuan, keterampilan kognitif, dan motivasi mahasiswa [13], [40].

**Manfaat Pedagogis.** BSG menggabungkan gamifikasi dan permainan serius, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa [42], [43]. Mereka memfasilitasi pembelajaran aktif, memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan konsep teoritis dalam lingkungan simulasi, yang meningkatkan retensi dan penerapan pengetahuan [15], [40], [44].

**Kemajuan Piranti Desain.** Penelitian terbaru mengkategorikan desain BSG ke dalam peniruan gerakan-gerakan seperti dalam Dunia Nyata, Simulasi Kecil, dan Permainan Serius, masing-masing dengan karakteristik unik dan tujuan pendidikan. Gerakan-gerakan ini mencerminkan perpaduan antara realisme, estetika, dan fungsionalisme, yang mempengaruhi bagaimana BSG dikembangkan dan diterapkan dalam kurikulum [45]. Penyeimbangan yang tepat antara alat digital inovatif dan praktik pengajaran yang sudah ada dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa sekaligus memastikan bahwa keterampilan dasar tidak diabaikan [35], [46].

## KESIMPULAN

Keberagaman dan kolaborasi bukan sekadar strategi pertumbuhan; hal ini merupakan kebutuhan mendasar yang memberdayakan organisasi untuk berkembang di dunia yang saling terhubung sekaligus menciptakan dampak positif jangka panjang terhadap masyarakat. Komitmen terhadap inklusivitas ini tidak hanya memperkaya tempat kerja namun juga memastikan bahwa perspektif yang lebih luas dipertimbangkan, sehingga menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan rasa memiliki yang lebih kuat di antara seluruh pemangku kepentingan. Pengutamaan nilai-nilai ini, organisasi dapat menumbuhkan budaya yang tidak hanya menarik talenta terbaik namun juga meningkatkan keterlibatan dan kepuasan karyawan, yang pada akhirnya mendorong kesuksesan berkelanjutan. Pendekatan holistik ini menumbuhkan ketahanan dan kemampuan beradaptasi, sehingga memungkinkan organisasi untuk menghadapi tantangan dengan lebih efektif sambil berkontribusi pada masyarakat yang lebih adil.

Kombinasi keberagaman dan inklusi sebagai prinsip inti tidak hanya memperkuat dinamika internal namun juga memposisikan organisasi sebagai pemimpin di industrinya, yang mampu merespons perubahan kebutuhan pelanggan dan komunitas. Komitmen terhadap keberagaman dan inklusi juga dapat meningkatkan kreativitas, karena tim yang beragam membawa ide dan perspektif unik yang mendorong inovasi dan pemecahan masalah. Nilai-nilai ini agar organisasi dapat menciptakan lingkungan di mana setiap karyawan merasa dihargai dan diberdayakan untuk menyumbangkan pekerjaan terbaiknya, sehingga mengarah pada peningkatan kinerja dan pertumbuhan organisasi secara keseluruhan. Pendekatan holistik ini menumbuhkan budaya kolaborasi dan rasa hormat, yang pada akhirnya mendorong kesuksesan berkelanjutan di pasar yang semakin kompetitif.

BSG memberikan banyak keuntungan, namun beberapa pendidik mengungkapkan kekhawatiran mengenai potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, yang mungkin mengurangi metode pembelajaran tradisional. Penyeimbangan pendekatan-pendekatan ini tetap menjadi pertimbangan penting dalam lingkungan pendidikan. Integrasi beragam perspektif dan keterampilan sangat penting untuk keberhasilan dalam lingkungan global, memungkinkan individu untuk mengatasi masalah dengan kreativitas dan empati sambil mendorong kemajuan yang berkelanjutan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah namun juga menumbuhkan budaya kolaborasi dan inklusivitas, yang penting untuk mengatasi tantangan kompleks yang dihadapi masyarakat saat ini.

### **Rekomendasi untuk Institusi Pendidikan**

Institusi pendidikan harus menerapkan prinsip-prinsip ini dengan mengintegrasikan keberagaman dan inklusi ke dalam kurikulum mereka, menciptakan lingkungan di mana mahasiswa dari semua latar belakang merasa dihargai dan diberdayakan untuk menyumbangkan perspektif unik mereka. Hal ini dapat dicapai melalui penerapan program pelatihan bagi dosen dan staf, mendorong praktik perekruit yang beragam, dan menciptakan sistem pendukung yang mendorong kolaborasi di antara mahasiswa dari berbagai latar belakang.

Institusi dapat bermitra dengan organisasi masyarakat untuk memberikan kesempatan bimbingan dan magang yang mencerminkan keberagaman tenaga kerja,

sehingga memastikan bahwa mahamahasiswa siap menghadapi pasar kerja global. Dengan secara aktif mempromosikan inisiatif-inisiatif ini, institusi pendidikan dapat menumbuhkan budaya saling menghormati dan memahami yang tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar namun juga mempersiapkan mahasiswa untuk berkembang dalam dunia yang semakin saling terhubung.

Pencapaian keseimbangan Pendidikan program studi Bisnis digital memerlukan dialog berkelanjutan antara pendidik, mahasiswa, dan pembuat kebijakan untuk menilai efektivitas berbagai metodologi pengajaran dan menyesuaikannya untuk memenuhi beragam kebutuhan pembelajaran. Upaya kolaboratif ini dapat mengarah pada pengembangan model hibrida yang mengintegrasikan teknologi dengan cara yang melengkapi, bukan menggantikan, strategi pembelajaran tradisional. Model-model seperti ini dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih inklusif, di mana mahasiswa mendapatkan manfaat dari sifat interaktif platform digital dan sentuhan pribadi dari pengajaran tatap muka.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tengku Darmansah, Ahmad Rifa'i, Indah Mayasari, Anti Annisa, and Aisyah Oktaviana, "Peran Teknologi Informasi Dalam Transformasi Persuratan Organisasi Di Era Digital Di MTS Insan Cita Medan," *MUQADDIMAH J. Ekon. Manajemen, Akunt. dan Bisnis*, vol. 2, no. 3, pp. 68–78, 2024, doi: 10.59246/muqaddimah.v2i3.887.
- [2] O. J. Negara, Muhammad Kamil Husain, and Isaac Khong, "Peran Transformasi Teknologi Informasi di Era Industri 4.0 Pada Profesi Akuntansi," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 84–94, 2023, doi: 10.33050/mentari.v2i1.375.
- [3] A. Fadlilah, I. Hermawan, D. Iskandar, N. Resmini, H. Mujahid, and G. Rahman, "Pelatihan Model Bisnis Kanvas Dan Pendampingan Perizinan Usaha Mikro Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Dimasatra*, vol. 3, no. 2, pp. 115–128, 2023, doi: 10.17509/dm.v3i2.63858.
- [4] M. Nishom, T. Abidin, and S. Wiyono, "Pemanfaatan Teknologi QR-Code Untuk Presensi Siswa Di Era Disrupsi Digital," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 7, no. 2, p. 1984, 2023, doi: 10.31764/jmm.v7i2.13863.
- [5] D. Ayu Sakdiyyah and T. Risla H, "Peran literasi ekonomi digital terhadap motivasi siswa dalam berwirausaha," *J. Ekon. Bisnis dan Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 219–231, 2021, doi: 10.17977/um066v1i32021p219-231.
- [6] D. Balisa, A. Leffia, and Y. Shino, "Memanfaatkan Fungsi Sistem Informasi Manajemen: Prospek dan Tantangan di Dunia Bisnis," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 123–133, 2024, doi: 10.33050/mentari.v2i2.452.
- [7] A. D. A. Syafitri and F. L. Nisa, "Perkembangan serta Peran Ekonomi Kreatif di Indonesia dari Masa ke Masa," *J. Ekon. Bisnis Dan Manaj.*, vol. 2, no. 3, pp. 189–198, 2024, doi: 10.59024/jise.v2i3.810.
- [8] Sapta Dewi Fatimatuzzahro, Julio Valentino, Ratih Pratiwi, and Maskudi, "Peran Strategis Pada Penguatan Karakter Wirausaha di Era Industri Revolusi 5.0 Pada UMKM Kabupaten Grobogan," *J. Inov. Kewirausahaan*, vol. 1, no. 3, pp. 18–23, 2024, doi: 10.37817/jurnalinovasikewirausahaan.v1i3.3793.
- [9] Y. Autsadee, J. Jeevan, N. H. Bin Mohd Salleh, and M. R. Bin Othman, "Digital tools and challenges in human resource development and its potential within the maritime sector through bibliometric analysis," *J. Int. Marit. Safety, Environ. Aff. Shipp.*, vol. 7, no. 4, 2023, doi:

10.1080/25725084.2023.2286409.

- [10] J. Octavia, "Pengaruh Sikap Kewirausahaan dan Kompetensi Wirausaha terhadap Keberhasilan Usaha Pada Produsen Sepatu Cibaduyut Kota Bandung," *J. Ilm. Magister Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [11] San Mikael Sinambela *et al.*, "Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 15–24, 2024, doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3003.
- [12] P. Haniko *et al.*, "Menjembatani Kesenjangan Digital: Memberikan Akses ke Teknologi, Pelatihan, Dukungan, dan Peluang untuk Inklusi Digital," *J. Pengabdi. West Sci.*, vol. 2, no. 05, pp. 306–315, 2023, doi: 10.58812/jpws.v2i5.371.
- [13] E. Sihite *et al.*, "Strategi Penggunaan Teknologi (E - Learning) Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia," vol. 3, no. 1, pp. 720–724, 2024.
- [14] C. McCartan, G. Davidson, P. Best, and P. Webb, "Technology to Support Staff Learning & Development in Social Care," *Belfast Proxys Care Queen's Univ.*, vol. Februari, pp. 1–46, 2024.
- [15] I. P. Satrianny, D. Djohan, P. Kewirausahaan, P. Digital, and S. Bisnis, "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Kewirausahaan: Analisis Penggunaan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kewirausahaan," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 3, pp. 10157–10162, 2024.
- [16] I. Akbar, W. Winata, H. Farid, and S. K. Muqarramah, *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia Jl., 2023.
- [17] S. K. Putri, E. N. Rukmana, and E. Saepudin, "A narrative literature of digital literature study studi literature digital library research as a source of learning during covid-19 in the google scholar database," *JPUA J. Perpust. Univ. Airlangga Media Inf. dan Komun. Kepustakawan*, vol. 12, no. 2, pp. 90–101, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unair.ac.id/JPERPUS/article/view/38846%0Ahttps://doi.org/10.20473/jpua.v12i2.2022.90-101>
- [18] R. Arcanita, P. Guntur, I. Warsah, and M. Istan, "Kiat Penelitian Dengan Model Pendekatan Telaah Kepustakaan," *J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 117, 2023, doi: 10.29240/tik.v7i1.6494.
- [19] A. Azamatova, N. Bekeyeva, K. Zhaxylikova, A. Sarbassova, and N. Ilyassova, "The Effect of Using Artificial Intelligence and Digital Learning Tools based on Project-Based Learning Approach in Foreign Language Teaching on Students' Success and Motivation," *Int. J. Educ. Math. Sci. Technol.*, vol. 11, no. 6, pp. 1458–1475, 2023, doi: 10.46328/ijemst.3712.
- [20] K. Dolenc and M. Brumen, "Exploring social and computer science students' perceptions of AI integration in (foreign) language instruction," *Comput. Educ. Artif. Intell.*, vol. 7, no. August, p. 100285, 2024, doi: 10.1016/j.caai.2024.100285.
- [21] R. Riswanto *et al.*, "Preparing Vocational High School Students' 21stCentury Skills Needed through Pair Work Strategy and YouTube Channel Integration," *Educ. Res. Int.*, vol. 2022, 2022, doi: 10.1155/2022/6325852.
- [22] W. Sulistyawati, W. Wahyudi, and S. Trinuryono, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo)," *KadikmA*, vol. 13, no. 1, p. 68, 2022, doi: 10.19184/kdma.v13i1.31327.
- [23] A. Wahyudi and dkk, "Keterampilan yang Dimiliki oleh Tenaga Kerja dengan Tuntutan Teknologi," *J. Bintang Manaj.*, vol. 1, no. 4, pp. 99–111, 2023.
- [24] E. al. John Festus Vandy, "Future of Work - Opportunities, Challenges and Implications for International, Comparative and Cross-National HRM," *Int. J. Recent Innov. Trends Comput.*

*Commun.*, vol. 11, no. 9, pp. 4300–4306, 2023, doi: 10.17762/ijritcc.v11i9.9887.

[25] R. Shah and A. L. Gillen, “A systematic literature review of university-industry partnerships in engineering education,” *Eur. J. Eng. Educ.*, vol. 49, no. 3, pp. 577–603, 2024, doi: 10.1080/03043797.2023.2253741.

[26] W. Sumbodo, H. Yudiono, Salim, and R. Setiadi, “The role of industry partners to improving student competency of vocational high school,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1387, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1387/1/012031.

[27] J. L. Abella, J. T. De Gracia, and M. R. T. Paculanang, “View of The Role of Industry Partnerships in Enhancing Technology and Livelihood Education \_ A Qualitative Inquiry.pdf,” *IMJRISE*, vol. 1, no. 3, pp. 331–338, 2024.

[28] C. B. De Lima, S. Walton, and T. Owen, “A critical outlook at augmented reality and its adoption in education,” *Comput. Educ. Open*, vol. 3, no. August, p. 100103, 2022, doi: 10.1016/j.caeo.2022.100103.

[29] J. Zhang and Z. Chen, “Exploring Human Resource Management Digital Transformation in the Digital Age,” *J. Knowl. Econ.*, vol. 15, no. 1, pp. 1482–1498, 2024, doi: 10.1007/s13132-023-01214-y.

[30] Y. Zhang and X. Chen, “Empirical Analysis of University–Industry Collaboration in Postgraduate Education: A Case Study of Chinese Universities of Applied Sciences,” *Sustain.*, vol. 15, no. 7, 2023, doi: 10.3390/su15076252.

[31] Y. Huda, E. Tasrif, H. Setyawan, L. S. Dati, and Y. I. Fitri, “Effectiveness of E-Learning Based Learning in the Era of Digital Transformation : A Meta-Analysis,” vol. xx, pp. 1–16, 2023.

[32] A. SAKAMOTO and J. SUNG, *Skills and the Future of Work*. 2018. [Online]. Available: [https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/@asia/@ro-bangkok/@sro-bangkok/documents/publication/wcms\\_650239.pdf](https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/@asia/@ro-bangkok/@sro-bangkok/documents/publication/wcms_650239.pdf)

[33] C. M. Govender and T. I. Våland, “Work Integrated Learning for Students,” *Cambridge Sch.*, pp. 2–328, 2021, [Online]. Available: [https://books.google.com.au/books?hl=en&lr=&id=c0cdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cooke,+M+\(2021\)+Work+Integrated+Learning+for+Students:+Challenges+and+Solutions+for+Enhancing+Employability.+Cambridge+Scholars+Publishing&ots=t0QmG71byy&sig=ztVmkK0HFtC6vUtKflJ](https://books.google.com.au/books?hl=en&lr=&id=c0cdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cooke,+M+(2021)+Work+Integrated+Learning+for+Students:+Challenges+and+Solutions+for+Enhancing+Employability.+Cambridge+Scholars+Publishing&ots=t0QmG71byy&sig=ztVmkK0HFtC6vUtKflJ)

[34] O. Habets, J. Sto, and B. Van Der Heijden, “Am I Fit for Tomorrow ’ s Labor Market ? The E ff ect of Graduates ’ Skills Development during Higher Education for the 21st Century ’ s Labor Market,” *MDPI*, vol. 12, no. 7746, 2021.

[35] M. A. Asmawati, A. Mohamed, N. Abdul Karim, N. Ismail, and A. Aziz, “Redesign of Active Learning with Using Digital Tools to Develop Student Soft Skills,” *Stud. Educ. Manag.*, vol. 12, no. 12, pp. 10–25, 2022, doi: 10.32038/sem.2022.12.02.

[36] N. Dahnoun, “Enhancing Remote and Face-to-Face Learning: Real-Time Feedback System for Teaching Platforms,” *2023 12th Mediterr. Conf. Embed. Comput.*, pp. 1–1, 2023, doi: 10.1109/meco58584.2023.10154911.

[37] P. Doyle *et al.*, “The World Is Our Classroom: Developing a Model for International Virtual Internships - The Global Innovations Project,” *Int. Conf. Comput. Support. Educ. CSEDU - Proc.*, vol. 1, pp. 297–303, 2022, doi: 10.5220/0011075900003182.

[38] P. L. Nguyen, H. T. T. Nguyen, B. T. Truong, K. T. Mai, and M. La Duc, “Digital Competence for University Lecturers in Vietnam: A Case Study Result At 10 Universities,” *Int. J. Relig.*, vol. 5, no. 10, pp. 26–42, 2024, doi: 10.61707/y3867b46.

[39] H. I. Braun, R. J. Shavelson, O. Zlatkin-Troitschanskaia, and K. Borowiec, “Performance

Assessment of Critical Thinking: Conceptualization, Design, and Implementation,” *Front. Educ.*, vol. 5, no. August, 2020, doi: 10.3389/feduc.2020.00156.

[40] N. Faisal, M. Chadhar, A. Goriss-Hunter, and A. Stranieri, “Business Simulation Games in Higher Education: A Systematic Review of Empirical Research,” *Hum. Behav. Emerg. Technologies*, 2022, doi: 10.1155/2022/1578791.

[41] A. J. Faria, “Business Simulation Games: Current Usage Levels a Ten Year Update,” *Dev. Bus. Simul. Exp. Exerc.*, vol. 23, no. 1991, pp. 22–28, 1996.

[42] M. P. Bach, T. Ćurlin, A. M. Stjepić, and M. Meško, “Quo Vadis Business Simulation Games in the 21st Century?,” *MDPI*, vol. 14, no. 178, 2023, doi: 10.3390/info14030178.

[43] S. Kraus, A. Ferraris, and A. Bertello, “The future of work: How innovation and digitalization re-shape the workplace,” *J. Innov. Knowl.*, vol. 8, no. 4, p. 100438, 2023, doi: 10.1016/j.jik.2023.100438.

[44] T. Lynn, P. Rosati, E. Conway, and L. Van Der Werff, *Palgrave Studies In Digital Business: The Future of Work*. Switzerland AG: Springer Nature, 2023.

[45] J. J. S. B. Hall, “Existing and Merging Business Simulation-Game Design Movements,” *Dev. Bus. Simul. Exp. Learn.*, vol. 36, pp. 1–3, 2009.

[46] Kosasih, I. S. Darmo, Z. T. Rony, E. Fatmawati, and H. Ali, “the Human Resources Competency Development As the Key To Organizational Success in Indonesia,” *Rev. Gest. Soc. e Ambient.*, vol. 18, no. 2, pp. 1–20, 2024, doi: 10.24857/RGSA.V18N2-123.